

IM-DOL-GALP-NOE

SUPER SMASH BROS.™

Melee



NINTENDO
GAME CUBE™

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für die SUPER SMASH BROS.™ MELEE Game Disc für dein NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.



DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT GLEICHZEITIGES SPIELEN FÜR BIS ZU VIER SPIELER UNTER VERWENDUNG DER ENTSPRECHENDEN ANZAHL VON CONTROLLERN.



DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE, -EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

Nintendo

All rights of this game, "SUPER SMASH BROS. MELEE" including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, but excluding certain copyrights previously reserved by other companies and persons, are reserved by Nintendo and/or HAL Laboratory, Inc.

Super Smash Bros. Melee has been developed with cooperation from the following companies and/or individuals: Creatures Inc., GAME FREAK inc., APE inc., Keiichi Suzuki, INTELLIGENT SYSTEMS, Rare Ltd., NOISE, Saru Brunel, Marigut, Param

Rare Ltd.

Certain characters and items from PERFECT DARK and DONKEY KONG COUNTRY 2. DONKEY KONG 64 rap music based on original DONKEY KONG 64 music courtesy of Rare Limited.

TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001, 2002 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters © Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./

GAME FREAK inc./APE inc.

© 2002 NINTENDO.

SUPER SMASH BROS.™

Melee

[INHALT]

AUF IN DEN KAMPF!	4
DIE STEUERUNG	6
BASIS-MOVES	8
DIE PROTAGONISTEN	14
ITEMS	19
LOS GEHT'S!	20
SPIELMENÜS	21
❖ 1-P MODE	21
REGULAR MATCH	21
EVENT MATCH	25
STADIUM	26
TRAINING	28
❖ VS. MODE	30
MELEE	30
TOURNAMENT MELEE	34
SPECIAL MELEE	36
CUSTOM RULES	38
NAME ENTRY	39
❖ TROPHIES	40
❖ OPTIONS	41
❖ DATA	42
SPIELVARIATIONEN	44

AUF IN DEN KAMPF!

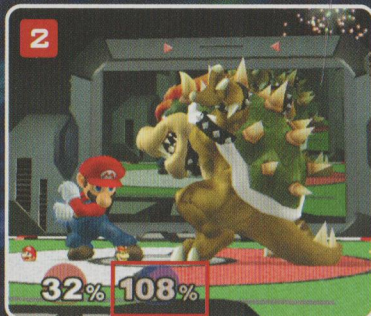


Ziel des Spiels ist es, deinen Gegner anzugreifen, um ihn dadurch von der Kampffläche zu stoßen.

Setze alle möglichen Techniken ein, um deinem Gegner Schaden zuzufügen.



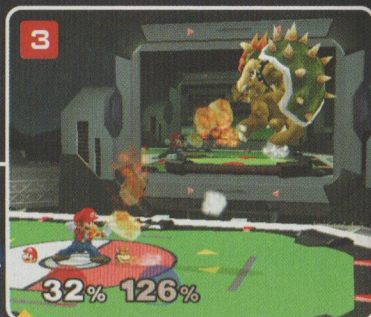
1



2

Triff deine Attacke, erhöht sich die Schadensanzeige deines Gegners, die unten am Bildschirm angezeigt ist. Ist die Zahl hoch...

...setze einen mächtigen Smash-Angriff ein, um deinen Gegner von der Kampffläche zu stoßen.



3

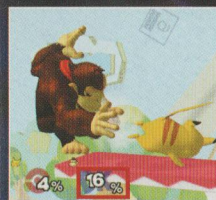
4

TIPP #1

Gegner, deren Schadensanzeige hoch ist, fliegen weiter, wenn sie angegriffen werden.

Die Entfernung, die von den Gegnern zurückgelegt wird, steigt proportional zur Höhe der Schadensanzeige. Versuche die Schadensanzeige des Gegners nach oben zu bringen, ehe du einen Finishing Move einsetzt.

Ist die Schadensanzeige...



...gering, kann der Gegner schwieriger von der Kampffläche gestoßen werden.



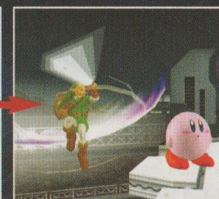
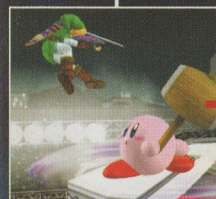
...hoch, kann der Gegner leichter durch die Luft gewirbelt werden.

TIPP #2

Solange du zum Kampffeld zurückkehren kannst, spielt es keine Rolle, wie weit bzw. wie lange du durch die Luft geflogen bist.

Triff dich ein Gegner und du fliegst davon, gib nicht auf! Manchmal kannst du mittels eines Sprunges in der Luft, eines Special Move und des Control Sticks zur Kampffläche zurückkehren.

Wirst du durch die Luft gewirbelt, führe einen...



Sprung

Sprung in der Luft

Special Move

...aus, um sicher zum Kampffeld zurück zu gelangen.

5

DIE STEUERUNG

L- UND R-TASTE

- Schild
- (+ A-Knopf) Griff

CONTROL STICK

- Bewegen
- Springen

DIGITALES STEUERKREUZ

- Verspotten

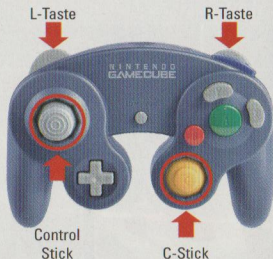
START/PAUSE

- Im Spiel: Pause
- Im Training Mode: Trainingsmenü (Training Menu)

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wiederherzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



Drücke den Control Stick nach links bzw. rechts, um den Charakter zu bewegen und den A- bzw. B-Knopf, um anzugreifen.

Z-KNOPF

- Greife einen Gegner
(Du kannst auch die L-Taste und den A-Knopf oder die R-Taste und den A-Knopf gleichzeitig drücken, um einen Gegner zu greifen.)

Y- BZW. X-KNOPF

- Springen

A-KNOPF

- Standardangriffe ausführen

B-KNOPF

- Special Moves ausführen
Näheres hierzu findest du im Kapitel „Die Protagonisten“.

C-STICK

- EINSPIELER-MODUS:
Mit der Kamera zoomen
- MEHRSPIELER-MODUS:
Smash-Angriffe ausführen



Weitere Informationen zur Steuerung findest du auf den folgenden Seiten.

BASIS-MOVES

Protagonisten steuern

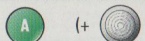


Du kannst auch durch Drücken des Y- bzw. X-Knopfs springen

Drücke den Control Stick nach links bzw. rechts, um den Charakter zu bewegen. Drücke den Control Stick schnell in eine Richtung, um zu rennen und nach oben, um zu springen.



Standardangriffe



Führe Standardangriffe aus, indem du den A-Knopf bzw. den A-Knopf gleichzeitig mit dem Control Stick drückst.



ANGRIFFE AUS DER LUFT SIND IN ALLE RICHTUNGEN MÖGLICH!

Drücke den A-Knopf, um Angriffe in der Luft auszuführen. Drücke den A-Knopf in Kombination mit dem Control Stick, um die Richtung des Angriffs festzulegen.

Angriff aus der Luft nach oben



Angriff aus der Luft nach hinten



Angriff aus der Luft: Neutral



Angriff aus der Luft nach vorne



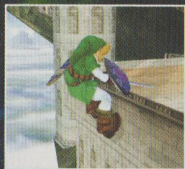
Angriff aus der Luft nach unten



Hochklettern an Kanten



Bei **SUPER SMASH BROS. MELEE** können sich die Charaktere an den Kanten festhalten. Das Festhalten an Kanten und das Hochklettern sind fundamentale Elemente, ein Gebiet zu überwinden und erfolgreich zum Kampffeld zurückzukehren.

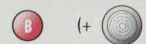


Hängst du an einer Kante, dann drücke den Control Stick $\uparrow$, um hochzuklettern.

TIP

Du kannst beim Hochklettern einen Sprung oder einen Angriff ausführen. Übe diese Techniken und setze sie überlegt ein.

Special Moves

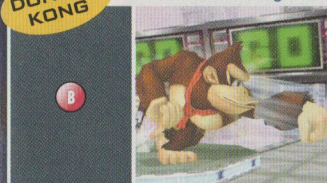


Drücke den B-Knopf bzw. den B-Knopf und den Control Stick, um Special Moves auszuführen. Die Special Moves sind starke Angriffe, die sich für jeden Charakter unterscheiden.

JEDER CHARAKTER VERFÜGT ÜBER VIER SPECIAL MOVES

DONKEY KONG

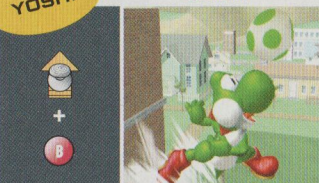
Riesen-Schlag



Drücke den B-Knopf, um zum Schlag auszuholen und erneut den B-Knopf, um zuzuschlagen.

YOSHI

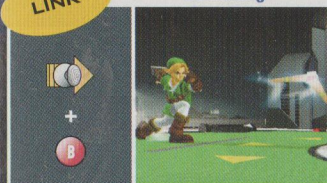
Eierwurf



Je länger der B-Knopf gedrückt wird, desto weiter wird das Ei geworfen. Durch Drücken des Control Sticks kannst du den Winkel des Wurfes verändern.

LINK

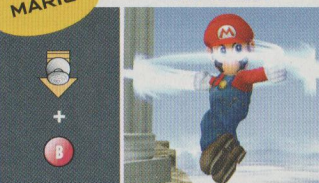
Bumerang



Halte den Control Stick länger gedrückt, um weiter zu werfen. Durch Drücken des Control Sticks beim Loslassen, kannst du den Flugwinkel des Bumerangs verändern.

MARIO

Mario-Tornado



Drücke zu Beginn des Angriffs wiederholt den B-Knopf und Mario erhebt sich in die Luft.

TIP

Jeder Charakter verfügt über vier unterschiedliche Special Moves. Im Kapitel „Die Protagonisten“ findest du Näheres.



Der Schild

oder (+)

Drücke die L- bzw. R-Taste, um den Schild zu aktivieren und um gegnerische Angriffe abzuwehren. Je länger du den Schild aktivierst, desto kleiner wird er. Setze den Schild ein, um dich vor Attacken zu schützen und deine Schadensanzeige gering zu halten.



Drücke die L- bzw. R-Taste, um den Schild zu aktivieren.



Drücke den Control Stick, um die Position des Schilds zu verändern.

TIPP

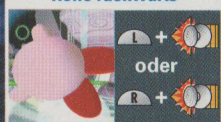
Der Schild wird kleiner, wenn Angriffe abgewehrt werden oder er über einen längeren Zeitraum aktiviert wird. Aktivierst du den Schild zu lange oder wehrst viele starke Angriffe ab, bricht er. Der Charakter ist verwirrt und ist vorübergehend bewegungsunfähig.



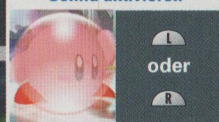
SETZE DEN CONTROL STICK EIN, UM DICH NOCH BESSER ZU SCHÜTZEN

Drücke den Control Stick schnell in eine Richtung, während der Schild aktiviert ist, um elegante Ausweichmanöver durchzuführen.

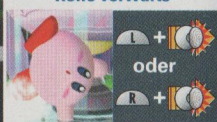
Rolle rückwärts



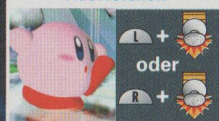
Schild aktivieren



Rolle vorwärts



Ausweichen



TIPP

Drückst du die L- bzw. R-Taste während du dich in der Luft befindest, führst du ein Ausweichmanöver in der Luft aus. Durch Drücken des Control Sticks kannst du in jede beliebige Richtung ausweichen.

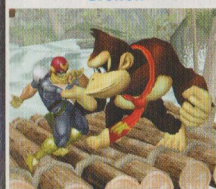


Greifen und Werfen

+
oder + (+)
(oder)

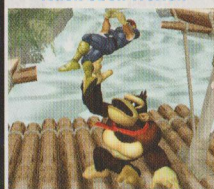
Stehst du nahe bei einem Gegner, kannst du ihn durch Drücken der L- bzw. R-Taste und des A-Knopfs greifen. Hast du den Gegner am Schlafittchen, kannst du ihn bearbeiten, indem du den A-Knopf drückst. Drücke den Control Stick, um den Gegner durch die Luft zu wirbeln.

Greifen

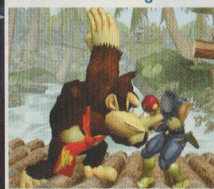


+ oder +
(oder)

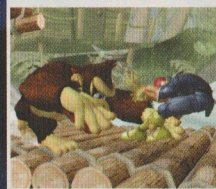
Nach oben werfen



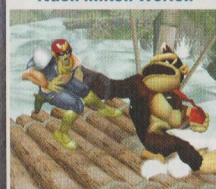
Greifen und angreifen



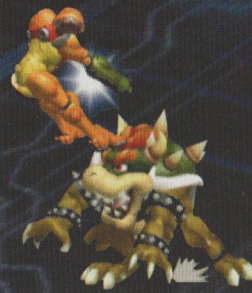
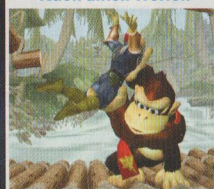
Nach vorne werfen



Nach hinten werfen

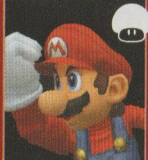


Nach unten werfen



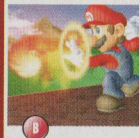
DIE PROTAGONISTEN

MARIO



Ein Allround-Talent, das über ausgeglichene Offensiv- wie Defensivtechniken verfügt.

Feuerball



Wirf horizontal springende Feuerbälle. Nach einer bestimmten Distanz werden sie langsamer und verschwinden.

Super-Sprungschlag



Greife Gegner im Sprung an oder kehre mit seiner Hilfe zum Kampffeld zurück.

Cape



Schleudere Geschosse zurück und drehe die Gegner um.

Mario-Tornado



Triff die Gegner mit einem Hochgeschwindigkeits-Drehschlag. Drücke während des Angriffs den B-Knopf, um in die Luft zu steigen.

PEACH



Eine Prinzessin mit königlichen Techniken.

Toad



Toad schützt dich vor gegnerischen Angriffen und kontert gleichzeitig.

Peachs Schirm



Setze den Schirm ein, um majestätisch hinabzugleiten oder um zum Kampffeld zurückzukehren.

Peach-Bombe



Springe in die Luft und setze die Gegner einer mächtigen Explosion aus.

Gemüse



Ziehe Gemüse aus dem Boden und wirf es auf deine Gegner.

PIKACHU



Ein Pokémon, das sich durch seinen cleveren Kampfstil auszeichnet.

Donnerblitz



Setze diese Boden-Attacke ein, während du stehst oder springst.

Ruckzuckhieb



Um den Angriff zu kontrollieren, drücke den Control Stick in eine Richtung, kurz bevor der Angriff ausgeführt wird.

Schädelwumme



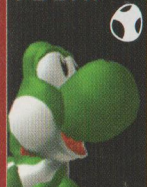
Drücke und halte den B-Knopf gedrückt, um den Angriff aufzuladen.

Donner



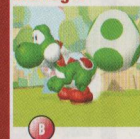
Lass es Blitze regnen! Die Blitze durchschlagen aber keine Ebenen.

YOSHI



Ein possierlicher Dinosaurier, der über hervorragende Sprungeigenschaften verfügt.

Eierleger



Lähme die Gegner, indem du sie verschluckst und als Eier wieder ausspuckst.

Eierwurf



Je länger du den B-Knopf gedrückt hältst, desto weiter der Wurf. Drücke den Control Stick, um eine Wurfrichtung festzulegen.

Eier-Rollo



Drücke den Control Stick, um die Richtung und die Geschwindigkeit zu steuern.

Yoshi-Bombe



Triff die Gegner direkt oder schade ihnen mit den Sternen, die beim Aufprall entstehen.

BOWSER



Ein mächtiger Gegner, bei dem Kraft zugunsten von Schnelligkeit geht.

Feuerodem



Drücke den B-Knopf, um den feurigen Hauch zu entfachen. Er lässt mit der Zeit nach.

Panzerfeste



Zieh dich in deinen Panzer zurück und wirble über das Kampffeld. Kehre so zum Kampffeld zurück.

Koopa-Klaue



Greife und knabбере an Gegnern in deiner Nähe sind oder lass sie die Krallen deiner Koopa-Klaue spüren.

Bowser-Bombe



Erhebe dich in die Lüfte und zermale deine Gegner unter dir.

DONKEY KONG



Ein Affe von unfassbarer Größe, ausgestattet mit unbändiger Kraft.

Riesen-Schlag



Drücke den B-Knopf, um auszuholen und zuzuschlagen. Drücke die L- bzw. R-Taste oder den Z-Knopf, um abzubrechen.

Drehschlag



Obwohl nicht viel an Höhe gewonnen wird, ist die horizontal zurückgelegte Strecke immens. Kehre damit zum Kampffeld zurück.

Kopfnuss



Setze den Kopf ein und ramme deine Gegner in den Boden.

Ohrfeige



Drücke den B-Knopf, um die Erde beben zu lassen. Wird ein Gegner getroffen, so wird er durch die Luft gewirbelt.

CAPTAIN FALCON

Ein Kopfgeldjäger, der vor Geschwindigkeit und Kraft strotzt.

Falcon-Punch



Nach kurzer Aufladezeit wird ein gewaltiger Schlag entfesselt.

Falcon Dive



Greife einen Gegner und schleudere ihn in die Luft.

Raptor Boost



Nach einem kurzen Sprint folgt ein mächtiger Uppercut, der die Gegner durch die Luft wirbelt.

Falcon Kick



Führe einen Rutschangriff am Boden oder eine Tritttacke aus der Luft aus.

FOX McCloud

Ein schlauer Fuchs, der seine Schnelligkeit nutzt, um den Gegner auf Distanz zu halten.

Laser-Schuss



Drücke wiederholt den B-Knopf, um schnelle Lasergeschosse abzufeuern.

Feuer-Fox



Konzentriere die Kraft und setze sie dann frei. Auch geeignet, um zum Kampffeld zurückzukehren.

Fox-Illusion



Renne durch die Gegner hindurch und greife sie mit einer perfekten Illusion an.

Reflektor



Lass die gegnerischen Geschosse abprallen und schleudere sie zurück.

NESS

Ein Junge mit Psi-Fähigkeiten und einer besonderen Sprungtechnik.

PK-Blitz



Drücke und halte den B-Knopf, um diese starke Psi-Attacke auszuführen.

PK-Donner



Bade in Elektrizität, um Stromschläge zu verteilen.

PK-Feuer



Triff Gegner und Items mit einer züngelnden Flamme.

PSI-Magnet



Absorbieren gegnerische Energie-Angriffe und reduziere deine Schadensanzeige.

ICE CLIMBERS

Ein Hammer schwingendes Duo aus vereisten Bergen.

Eis-Schuss



Feuere Eisblöcke, die auf der Ebene entlang rutschen, aber von Wänden abprallen.

Notseil



Pepe wirft Nana, die angreift und anschließend Pepe hinter sich her zieht.

Holzhammer



Ein Team-Move, der mehrmals trifft.

Blizzard



Entfache einen Eissturm, der zu beiden Seiten Schaden anrichtet.

KIRBY

Ein aufblasbarer Ball, der durch die Luft schwebt und viele unterschiedliche Techniken beherrscht.

Einsauger



Drücke den B-Knopf, um den Gegner einzusaugen und ein zweites Mal zum Kopieren.

Final Cutter



Beim Springen zückt Kirby eine Klinge und bei der Landung entlädt sich ein Energiestoß.

Hammer



Schlage mit einem Hammer entweder vertikal in der Luft oder horizontal am Boden zu.

Stein



Verwandle dich in verschiedene schwere Gegenstände und werde unverwundbar für eine kurze Zeit.

SAMUS

Eine interstellare Abenteurerin, die über ein ausgezeichnetes Arsenal an Fernwaffen verfügt.

Charge-Beam



Drücke den B-Knopf, um den Beam aufzuladen und erneut, um zu schießen. Drücke die L- bzw. R-Taste, um abzubrechen.

Kreisel-Mine



Angriff mit einem Drehsprung. Auch geeignet, um zum Kampffeld zurückzukehren.

Rakete



Feuere fern-gelenkte Raketen oder drücke den Control Stick schnell, um starke Direktangriffe auszuführen.

Bombe



Lege Bomben, die nach kurzer Zeit explodieren. Mache dir die Explosionen zu Nutze und springe höher.

ZELDA



Eine grazile Prinzessin mit mächtigen Zauber-Attacken.

Nayrus Umarmung



Wehre Geschosse ab und greife Gegner in deiner Nähe an.

Fafores Donnersturm



Drücke den Control Stick, um festzulegen in welche Richtung du gebeamt wirst, nachdem du dich einmal gedreht hast.

SHIEK



Eine geheimnisvolle Kriegerin, die mittels ihrer Attacken über die Kampffläche schweben kann.

Nadelsturm



Drücke den B-Knopf, um eine Handvoll kleiner Pfeile aus der Tasche zu holen. Durch erneutes Drücken werden die Pfeile geworfen.

Wegbereiter



Nach der Explosion kannst du durch Drücken des Control Sticks die Richtung des Warps bestimmen.

Dins Feuerinferno



Drücke und halte den B-Knopf, während du durch Drücken des Control Sticks den Angriff steuerst. Drücke den B-Knopf, um anzugreifen.

Verwandlung



Verwandle dich zu Shiek. Gegnerische Attacken unterbrechen die Verwandlung.

Verwandlung



Verwandle dich in Zelda. Die Schadensanzeige bleibt vor und nach der Verwandlung unverändert.

Kette



Drücke und halte den B-Knopf, während du mit dem Control Stick die Kette bewegst. Die Kette dient dem Angriff und der Verteidigung.

LINK



Ein Held mit flotter Klinge, der über hervorragende Fernangriffe verfügt.

Feen-Bogen



Drücke den B-Knopf, um den Bogen zu spannen. Je länger du den B-Knopf gedrückt hältst, desto weiter fliegt der Pfeil.

Wirbelattacke



Führe diesen Angriff in der Luft aus, um wieder zur Kampffläche zurückzukehren.

Bumerang



Drücke den Control Stick, um die Reichweite zu erhöhen. Drücke den Control Stick nach oben bzw. unten, um die Richtung zu verändern.

Bombe



Ziehe Bomben aus der Tasche und drücke den A-Knopf, um sie zu werfen.

Im Laufe des Spiels könntest du noch auf weitere Charaktere treffen. Es liegt an dir, sie aufzuspüren und diese Herausforderung zu meistern.

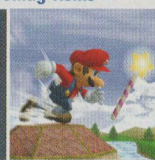
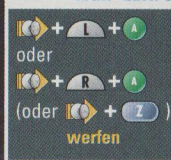
ITEMS

Drücke den A-Knopf, um Items aufzuheben und sie einzusetzen.

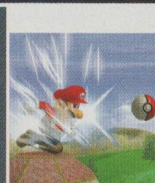
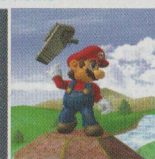
Wurf-Items



Wurf- bzw. Schlag-Items



Unnütze Items



Behälter

Brich sie auf, um den Inhalt festzustellen.



Party-Ball

Öffnet er sich, fallen Items zu Boden.

Schadenreduzierende Items

Reduzieren die Schadensanzeige.



Maxi-Tomate

Reduziert bis zu 50 % des Schadens.

Items mit leistungssteigernder Wirkung

Schnapp sie dir, um die Wirkung sofort zu spüren.



Hasenohren

Verbessern die Schnelligkeit und Sprungfähigkeit.

Schlag-Items

Schlage damit deine Gegner.



Schirm

Drücke den Control Stick ↑ in der Luft, um langsam zu Boden zu schweben.

Schusswaffen

Ziele auf entfernte Gegner.



Nintendo Scope

Feure einzelne Kugeln ab oder lade die Waffe für einen Super-Schuss auf.

Wurf-Items

Wirf sie auf deine Gegner.



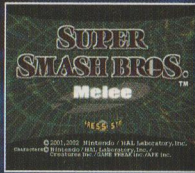
Froster

Friere einen Gegner vorübergehend ein.

Es gibt noch viele weitere Items.

LOS GEHT'S!

Lege die NINTENDO GAMECUBE Game Disc ein. Stecke eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte) (separat erhältlich) in den dafür vorgesehenen Steckplatz, schließe den Disc-Deckel und drücke den POWER-Schalter, um den GAMECUBE einzuschalten. Drücke START/PAUSE im **SUPER SMASH BROS. MELEE** Titelschirm, um in das MAIN MENU zu gelangen. Wähle LANGUAGE unter dem Menüpunkt OPTIONS an, um die Sprache für das Spiel festzulegen.

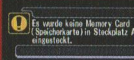


HINWEISE ZUM SPEICHERN

- 1 Stecke die Memory Card (Speicherkarte) in **Steckplatz A**. Um Spieldaten zu sichern, müssen mindestens elf (11) freie Blöcke auf der Memory Card (Speicherkarte) vorhanden sein.
► Um die Fotos vom **Camera Mode** zu sichern, werden zusätzliche Blöcke benötigt. Es ist ratsam, eine Memory Card (Speicherkarte), auf der viele leere Blöcke vorhanden sind, in Steckplatz B einzustecken.
- 2 Ehe du mit dem Spiel beginnst, solltest du die Anweisungen, die dir auf dem Bildschirm angezeigt werden, befolgen. Erstelle einen Spielstand für dieses Spiel. (Wurde bereits ein Spielstand erstellt, dann sichert das Spiel die Daten automatisch.)
► Befolge auch die Anweisungen zum Thema Snapshots speichern!
- 3 Die Spieldaten werden während des Spiels automatisch gesichert. Entferne unter keinen Umständen die Memory Card (Speicherkarte) während des Spiels.

TIP

Vermeide es während des Spiels die Memory Card (Speicherkarte) einzustecken oder zu entfernen, den POWER-Schalter zu betätigen oder den RESET-Knopf zu drücken. Bei Missachtung droht unter Umständen der Verlust von Spielständen, eine Beschädigung der Memory Card (Speicherkarte) oder des NINTENDO GAMECUBE.

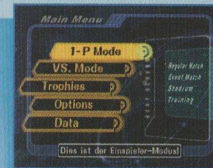


4 Möchtest du das Spiel beenden, solltest du zunächst zum **Titelschirm** zurückkehren, ehe du den POWER-Schalter betätigst.

5 Die im Spiel eingestellte und auf der Memory Card abgespeicherte Sprache wird gegenüber der Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE vorrangig behandelt. (Für weitere diesbezügliche Informationen siehe bitte in der Bedienungsanleitung der Konsole nach.)

Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

SPIELMENÜS



1-P MODE (EINSPIELER-MODUS)

Der **Einspieler-Modus** bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten. Es gibt Kämpfe gegen computer-gesteuerte Gegner, einen Trainings-Modus und vieles mehr!

GAME 1

REGULAR MATCH

(Standard Einspieler-Kampf)

Hier gibt es zwei einzigartige **Einspieler-Modi**. CLASSIC (Klassisch) und ADVENTURE (Abenteuer).

<<< Spielvorbereitungen >>>

Schritt 1

Charakter-Wahl

Bewege den handähnlichen Cursor durch Drücken des Control Sticks in Richtung der Charaktere und drücke den A-Knopf, um deine Münze auf den Charakter deiner Wahl zu platzieren. Drücke START/PAUSE, nachdem du einen Schwierigkeitsgrad und die Anzahl deiner Versuche festgelegt hast, um das Spiel zu starten.

Du kannst im **Charakter-Fenster** einen Namen eingeben.

Highscore für jeden Kämpfer
Gesamt-Highscore



Kehre in den vorherigen Bildschirm zurück

Münze

Cursor

Schwierigkeitsgrad/
Anzahl der Versuche (Stock)

LEVELS (Schwierigkeitsgrad)

Es gibt fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: VERY EASY (Sehr leicht), EASY (Leicht), NORMAL, HARD (Schwer), VERY HARD (Sehr Schwer).

STOCK (Versuche)

Du kannst die Anzahl der Versuche von eins bis fünf festlegen.



Platziere den Cursor auf ◀ oder ▶ und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

TIP

Drücke im **Charakter-Auswahlbildschirm** den Y- bzw. X-Knopf, um die Farbe des jeweiligen Charakter-Outfits zu verändern.



Schritt 2

Lasst die Spiele beginnen!

CLASSIC (Klassisch)

Im **Classic-Modus** kämpfst du dich von Stage zu Stage. Du triffst entweder auf einen computergesteuerten Gegner oder musst spezielle Bonus Stages absolvieren.

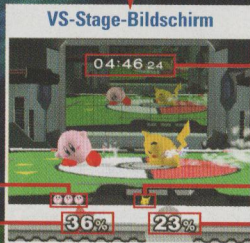


Stage-Indikator

VS-Stage

Bonus Stage

In den VS-Stages musst du einen computergesteuerten Spieler ausschalten, um zur nächsten zu gelangen.



VS-Stage-Bildschirm

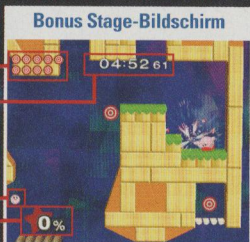
Verbleibende Zeit

Anzahl der Versuche für SP1

Anzahl der Versuche für COM

Schadensanzeige für SP1

Schadensanzeige für COM



Bonus Stage-Bildschirm

Verbleibende Ziele

Verbleibende Zeit

Anzahl der Versuche für SP1

Schadensanzeige für SP1

Es gibt drei verschiedene Varianten von Bonus Stages. Du erhältst Bonuspunkte, wenn du die jeweilige Stage erfolgreich absolvierst.

TIP

In den VS-Stages können sogenannte Team-Matches anstehen, in denen du zusammen mit einem computergesteuerten Partner ein Team bildest und gegen ein anderes Team antrittst. Es gibt auch Stages, in denen du auf ganze Horden von Gegnern triffst.



ADVENTURE (Abenteuer)

Der Adventure-Modus ist eine Mischung aus VS-Stages und scrollenden Stages. Unabhängig von den Einstellungen, ist das Ziel das gleiche: Meistere die Stage und schreite voran!

Stage-Bildschirm



Spielbildschirm

Verbleibende Zeit

Anzahl der Versuche für SP1

Schadensanzeige für SP1



Auf deiner Reise durch die Stages begegnst du verschiedenen Charaktere, die versuchen, dir den Weg zu versperren. Gehe ihnen aus dem Weg, greife sie an, unternimm alles, um an ihnen vorbeizukommen!

TIP

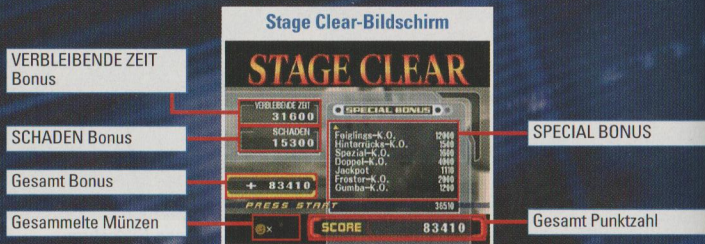
Es gibt Bereiche, die du nur passieren kannst, wenn du alle Gegner besiegst. Biete dein gesamtes Können auf, um sie zu schlagen.



Schritt 3

Erfolgreiches Absolvieren einer Stage

Meisterst du eine Stage im **Regular Match Mode**, erhältst du zur Belohnung die entsprechenden Bonuspunkte.



Die Höhe des Bonus für die VERBLEIBENDE ZEIT richtet sich nach der Zeit, die zur Beendigung der Stage benötigt wurde. Je schneller du die Stage absolviert hast, desto höher ist der Bonus.

Die Höhe des Bonus für den SCHADEN richtet sich nach dem bei Gegnern angerichteten Schaden. Je mehr Schaden du angerichtet hast, desto höher ist der Bonus.

SPECIAL BONUS (Spezial-Boni)

Hast du eine Stage erfolgreich absolviert, erhältst du Spezial-Boni, die deine Leistung widerspiegeln. Hier einige Beispiele:

HINTERRÜCKS-K.O.

Der Gegner wurde von hinten besiegt.

SCHARFSCHÜTZE

Jeder Angriff ein Treffer.

BODEN-BEZWINGER

Alle Standard-Boden-
angriffe wurden gegen
die Gegner eingesetzt.

Es gibt Dutzende von Spezial-Boni!

TIP

Hast du keinen Versuch mehr, wird der **Continue-Bildschirm** eingeblendet. Wählst du YES (Ja) aus, setzt du das Spiel am Anfang der zuletzt gespielten Stage fort. Wähle NO (Nein), um das Spiel zu beenden und um zum **1-P Regular Match Menübildschirm** zurückzukehren.



GAME 2

EVENT MATCH (Ereignis-Kampf)

Diese besonderen Kämpfe finden in verschiedenen Stages statt. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge. Meistere sie in beliebiger Reihenfolge.

<<< Spielvorbereitung >>>

Schritt 1

Event-Auswahl



TIP

Der Charakter ist in manchen Spielen vorgegeben. Doch manchmal kannst du dir auch den Charakter aussuchen. Wenn dies der Fall ist, dann gelangst du nach Auswahl des Kampfes, in den **Charakter-Auswahlbildschirm**.

Schritt 2

Und los!

Das Ziel des Kampfes ist nicht immer der Sieg über den bzw. die Gegner. In einigen Kämpfen musst du zusätzliche Aufgaben erfüllen. Lies die Erklärung, ehe du in den Kampf ziehst.

TIP

Nachdem du eine gewisse Anzahl von Kämpfen erfolgreich absolviert hast, sind neue Kämpfe anwählbar. Wie viele gibt es wohl?

•	Lv. 4	Dino-Duell
•	Lv. 5	Münz-Manie
•	Lv. 6	Kunterbunte Kirby-Parade
•	Lv. 7	Pokémon-Kampf
•	Lv. 8	Shakedown in Brinster
	Lv. 9	Krieg mit Shiek
	Lv. 10	All-Star-Kampf Nr.1
	Lv. 11	Herr des Hügels
•	Lv. 12	Sekunden-Schlaf

GAME 3

STADIUM (Stadion)

Im Stadion gibt es eine Vielzahl von speziellen Spielen, die einzigartigen Regeln unterliegen.

<<< Spielvorbereitung >>>



Im Stadion gibt es die folgenden drei Auswahlmöglichkeiten: TARGET TEST, HOME-RUN CONTEST und MULTI-MAN MELEE. Unter MULTI-MAN MELEE gibt es noch weitere Auswahlmöglichkeiten.

Schritt 1

Lege einen MULTI-MAN MELEE fest

Melee-Menübildschirm



Es gibt sechs verschiedene Melee-Arten.

Melee-Name

Melee-Erklärung



Schritt 2

Charakter-Auswahl

Charakter-Auswahlbildschirm



Im **Charakter-Fenster** kannst du einen Namen eingeben. Im Kapitel „Game 5 – Name Entry (Namenseingabe)“ findest du Näheres dazu.

Du kannst den Highscore für den ausgewählten Melee ansehen.

HIGHSCORE-Anzeige

HIGH SCORE: Dies ist der Highscore für den ausgewählten Charakter.

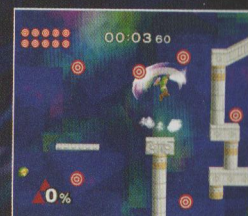
TOTAL HIGH SCORE: Dies ist der Gesamt-Highscore aller anwählbaren Charaktere. (Es kann sein, dass der Gesamt-Highscore auf manchen Schwierigkeitsgraden nicht angezeigt wird, weil du diesen noch nicht mit allen anwählbaren Charakteren gemeistert hast.)

Schritt 3

Das Spiel

TARGET TEST (Zielscheiben Test)

Beim Target Test, musst du innerhalb eines Zeitlimits zehn gut platzierte Zielscheiben zerschlagen. Die Stages wurden so aufgebaut, dass sie genau auf den jeweiligen Charakter zugeschnitten sind und dessen Fähigkeiten prüfen.



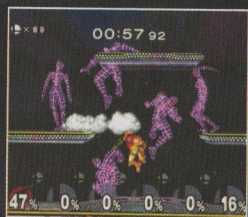
HOME-RUN CONTEST (Homerun Wettbewerb)

Dein Ziel beim Home-Run Contest besteht darin, einen Sandsack einige Sekunden lang zu bearbeiten und ihn anschließend mittels eines Baseballschlägers so weit wie möglich zu schlagen. Je mehr Schaden du dem Sandsack zufügst ehe du den Baseballschläger einsetzt, desto weiter fliegt er.



MULTI-MAN MELEE

Die Kampf-Frames erwarten dich! Wähle einen Melee, prüfe die Regeln und mach dich bereit gegen echte Schläger anzutreten.



Highscore beim Target Test

Wenn es dir nicht gelingt alle Zielscheiben zu zerschlagen, dann ergibt sich der Highscore aus der Anzahl der zerschlagenen Zielscheiben.

Gelingt es dir alle Zielscheiben zu zerschlagen, dann ergibt sich der Highscore aus der dafür benötigten Zeit.

Gelingt es dir mit allen anwählbaren Charakteren alle Zielscheiben zu zerschlagen, ergibt sich der Highscore aus der gesamten Zeit, die dafür benötigt wurde.

Der Highscore für den HOME-RUN CONTEST wird für jeden Charakter individuell angezeigt.

GAME 4

TRAINING

Möchtest du deine Technik aufpolieren? Deine Kombos verbessern? Im **Trainings-Modus** kannst du dir einen Gegner aussuchen und sehr spezielle Kampfsituationen üben.

<<< Spielvorbereitung >>>

Schritt 1

Die Charakter-Auswahl

Charakter-Auswahlbildschirm



Bewege die P1-Münze auf deinen und die CP-Münze auf den computergesteuerten Charakter. Bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

Im Charakter-Fenster kannst du einen Namen eingeben. Im Kapitel „Game 5 – Name Entry (Namenseingabe)“ findest du Näheres dazu.

Charakter-Fenster des COM

MAX COMBOS

Dies ist die höchste Trefferfolge, die mit diesem Charakter erzielt wurde. Sieh dir die nachstehende Box an, um Näheres darüber zu erfahren.

T
I
P
P

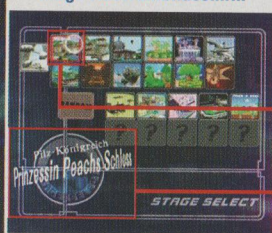
Hast du einen Gegner getroffen, ist er für einen kurzen Moment bewegungsunfähig. Eine Combo ist eine Trefferfolge, die den Gegner ohne Unterlass trifft und es ihm nicht ermöglicht, das Gleichgewicht zurück zu erlangen.



Schritt 2

Stage-Auswahl

Stage-Auswahlbildschirm



Wähle eine Stage aus und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Anschließend beginnt das Training.

Ausgewählte Stage

Name der ausgewählten Stage

Schritt 3

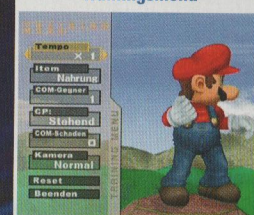
Und los!



Einstellungsmöglichkeiten im Trainingsmenü

Drücke START/PAUSE, um ins **Trainingsmenü** zu gelangen. Drücke den Control Stick, um die Einstellungen vorzunehmen.

Trainingsmenü



TEMPO: Lege das Tempo der Charaktere fest. Du kannst von einem Viertel bis zum doppelten des ursprünglichen Tempos wählen.

ITEM: Lege fest, welches Item auf dem Kampffeld erscheinen soll.

COM-GEGER: Lege die Anzahl der computergesteuerten Gegner fest. Es können maximal drei Gegner gleichzeitig teilnehmen.

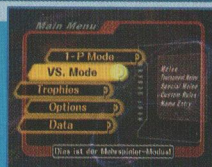
CP: Möchtest du, dass dein Gegner deinen Angriffen ausweicht? Wie wäre es, wenn er springen würde? Lege fest, welchen Bewegungsablauf der computergesteuerte Gegner hat, um wirklich effektiv zu trainieren. Der computergesteuerte Gegner kann auch von einem deiner Freunde gesteuert werden, wenn du MITSPIELER einstellst und einen weiteren Controller anschließt.

COM-SCHADEN: Lege die Höhe der Schadensanzeige des computergesteuerten Gegners fest.

KAMERA: Genieße einen neuen Blickwinkel, indem du die Kameraeinstellungen veränderst. Wähle ZOOM II, um dieselben Einstellungen, wie im **Camera Mode** vorzufinden.

RESET: Wähle RESET, um die Einstellungen auf den Urzustand zurückzusetzen.

BEENDEN: Wähle BEENDEN an, um den Trainingsmodus zu verlassen und um in den Charakter-Auswahlbildschirm zurückzukehren.



VS. MODE (MEHRSPIELER-MODUS)

Lege die Regeln für einen Kampf gegen Freunde oder gegen computergesteuerte Gegner fest.

GAME 1

MELEE

MELEE ist der original **SUPER SMASH BROS.** Standard-Modus. Unter „Game 4 – Custom Rules (Individuelle Regeln)“ findest du nähere Informationen über die einzelnen Regeln.

<<< Spielvorbereitung >>>

Schritt 1

Charakter-Auswahl

Platziere deine Münze auf den Charakter, mit dem du kämpfen möchtest und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.



Lege deine eigenen Regeln fest.

Wähle zwischen MELEE und TEAM BATTLE.

Charakter-Fenster

WECHSEL DES VS. MODE UND FESTLEGUNG DER REGELN

Wechsel des VS. Mode

Platziere den Cursor auf MELEE oben links und drücke den A-Knopf, um zu TEAM BATTLE zu wechseln.

Regeln

Platziere den Cursor auf die „Kampfüberschrift“ (siehe Bild) und drücke den A-Knopf, um in das Custom Rules-Menü zu gelangen.



CHARAKTER-FENSTER



Im Charakter-Fenster kannst du das Handicap, den Schwierigkeitsgrad des computergesteuerten Gegners, die Teams u.v.a. einstellen. Es dient auch als Informations-Fenster.



1 Gegner festlegen

Stelle HMN (Mitspieler) ein, wenn du gegen einen Freund kämpfen möchtest CPU, um gegen einen computergesteuerten Gegner anzutreten und N/A, um keinen Kämpfer festzulegen.

HMN CPU N/A

2 Wechsel der Team-Farbe

Lege über die Farbe fest, welche Kämpfer zu einem Team gehören. Es gibt: RED (rot), BLUE (blau) und GREEN (grün).

RED BLUE GREEN

3 HANDICAP

Ist die HANDICAP-Funktion im Custom Rules-Menü aktiviert, wird ein HANDICAP-Balken im Kämpfer-Fenster eingeblendet. Mit dem Cursor kannst du das HANDICAP einstellen. Je niedriger das HANDICAP, desto schwächer ist der Kämpfer.

4 CPU LEVEL

Lege den Schwierigkeitsgrad für jeden teilnehmenden computergesteuerten Charakter fest. Je höher die Ziffer, desto stärker ist der Gegner.



Platziere den Cursor auf der Ziffer, drücke den A-Knopf, um sie zu greifen und drücke anschließend den Control Stick nach $\leftarrow$ oder $\rightarrow$, um die Ziffer zu verändern.

5 Charakternamen-Anzeige

HMN (Mitspieler) Du kannst gespeicherte Namen eingeben oder einen neuen Namen registrieren. Unter „Game 5 – Name Entry (Namenseingabe)“ findest du Näheres dazu.

6 K.O.-Sterne

Für jedes erreichte K.O. wird ein ★ angezeigt.

Schritt 2

Stage-Auswahl

Stage-Auswahlbildschirm



Platziere den Cursor auf die Stage, in der du kämpfen möchtest und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Drückst du START/PAUSE in diesem Bildschirm, wählt der Zufallsgenerator eine Stage für dich aus.

Ausgewählte Stage

RANDOM-Wahl (Zufallsgenerator)

Name der ausgewählten Stage

Schritt 3

VS-Kämpfe

Der Bildschirm für VS-Kämpfe kann sich leicht unterscheiden, dies hängt von den eingestellten Regeln ab.

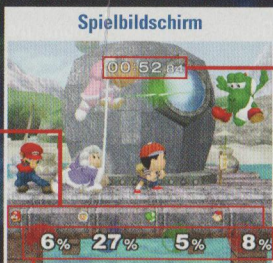
In COIN-KÄMPFEN wird dir hier die Anzahl der gesammelten Münzen angezeigt.



In STOCK-KÄMPFEN wird dir hier die Anzahl der verbleibenden Versuche angezeigt.



Bei TEAM BATTLE werden die Charaktere im Spielbildschirm in der jeweiligen Team-Farbe angezeigt.



Spielbildschirm

Die verbleibende Zeit. Wenn kein Zeitlimit eingestellt wurde, wird hier nichts angezeigt.

Schadensanzeige

TIP

Möchtest du einen Kampf beenden, bevor ein Sieger feststeht, drücke START/PAUSE und gib die untenstehende Kombination ein. Im **Ergebnisbildschirm** werden keine Ergebnisse eingeblendet, wenn du einen Kampf auf diese Weise beendest.



Schritt 4

Nach dem Kampf: Der Ergebnisbildschirm

Nach einem Kampf wird der **Ergebnisbildschirm** eingeblendet. Der **Ergebnisbildschirm** kann sich, abhängig von den eingestellten Regeln unterscheiden.



Sieger / Sieger-Team

Kampfart

Anzahl der K.O.s / Falls (Niederlagen) / Selbstzerstörungen

Total = K.O.s - [Falls (Niederlagen) + Selbstzerstörungen]

In STOCK-KÄMPFEN, wird dir die Zeit bis zu deinem Abgang angezeigt. In COIN BATTLES wird die gesamte Anzahl der gesammelten Münzen angezeigt.

Anzahl der gesammelten Münzen

Name und Platzierung des Charakters

Drücke den A-Knopf im **Ergebnisbildschirm**, um dir noch genauere Statistiken anzeigen zu lassen.

Überprüfe, welche Gegner du ausgeschaltet hast und umgekehrt.

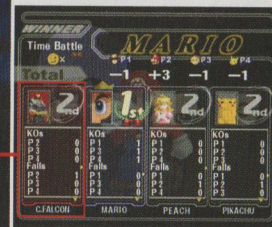
Sieh dir noch genauere Statistiken über jeden Kämpfer an.



Drücke den Control Stick + oder +, um durch die Ergebnisliste zu scrollen.

Drücke

Ergebnisbildschirm (Zusatzinfo)



TIP

Die Ergebnisse des Melee-Modus werden automatisch gesichert. Sieh unter DATA, MELEE RECORDS nach, um mehr Informationen zu den Ergebnissen zu erhalten.

GAME 2 TOURNAMENT MELEE (Turnier-Modus)

Der Turnier-Modus bietet sich an, wenn mehr als vier Spieler kämpfen möchten. Lege deine eigenen Regeln fest [unter „Game 4 – Custom Rules (Individuelle Regeln)“ findest du Näheres dazu], um genau nach deinen Vorstellungen zu kämpfen.

<<< Spielvorbereitung >>>

Schritt 1 Einstellungen für das Turnier

Lege die Einstellungen für dein Turnier fest. Folge den Einstellungsmöglichkeiten auf dem Bildschirm. Die Regeln und Möglichkeiten können sich, abhängig von der gewählten Kampart unterscheiden.

Einstellungsbildschirm



Bestätigungsbildschirm der Einstellungsmöglichkeiten



Reihenfolge der Einstellungen



TIP
Computergesteuerte Gegner können nur an TURNIEREN und nicht an WINNER OUT- oder LOSER OUT-Kämpfen teilnehmen.

Hast du deine Einstellungen vorgenommen, wird ein **Bestätigungsbildschirm**, ähnlich dem hier gezeigten Bild, eingeblendet.

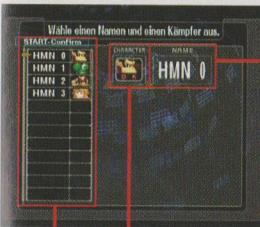
OK Bestätige deine Einstellungen.
OPTIONS Lege weitere Regeln fest.
REDO Widerrufe deine Einstellungen.

Schritt 2

Charakter-Auswahl

Wähle einen Kämpfer, gib einen neuen Namen ein oder lade einen gespeicherten Namen für jeden Kämpfer.

Kämpfer-Einstellungsbildschirm



Charakter wechseln



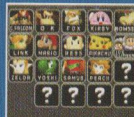
Neue Namen und bereits gespeicherte laden

Platziere den Cursor hier und drücke den A-Knopf. Möchtest du einen neuen Namen eingeben, wähle NEW aus. Wenn du einen bereits gespeicherten Namen benutzen möchtest, wähle LOAD aus.



Charakter wechseln

Drücke den A-Knopf, wenn sich der Cursor hier befindet, um in den **Charakter-Auswahlbildschirm** zu gelangen. Drücke den Control Stick, um den Cursor zu bewegen. Platziere ihn auf einem Charakter und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Durch Drücken des Y- bzw. X-Knopfs kannst du die Farbe des Outfits ändern.



Schritt 3

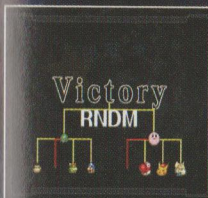
Und los!



Der Controller, der von jedem Spieler benutzt werden soll, wird hier angezeigt. Es ist ratsam den Controller zu benutzen, der deinem Charakter zugeteilt wird.

Name des Kämpfers

Wurden diese Einstellungen vorgenommen, beginnt der Wettkampf. Vergewissere dich, dass du den richtigen Controller hast, wenn es mehrere Teilnehmer gibt.



TIP
Der **Ergebnisbildschirm** für TOURNAMENT MELEES (Turnier-Modus) unterscheidet sich nicht von dem in MELEE. Hast du WINNER OUT bzw. LOSER OUT eingestellt, kannst du durch Drücken des Control Sticks nach **+** oder **-** einen Charakter auswählen.

GAME 3

SPECIAL MELEE (Spezial-Kämpfe)

Diesen Kämpfen liegen einzigartige Bedingungen zu Grunde. Im CAMERA MODE (Kamera-Modus) kannst du Fotos vom Kampf-geschehen schießen.



Kämpfe unter zehn verschiedenen Bedingungen

Es gibt zehn verschiedene Arten von Spezial-Kämpfen. Jeder ist für sich einzigartig.

CAMERA MODE (Kamera-Modus)



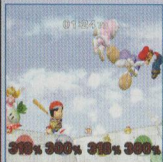
Schließe einen Controller an die Anschlussbuchse vier an, um Fotos zu schießen.

STAMINA MODE (Ausdauer-Modus)



Jeder Kämpfer startet mit derselben Anzahl an Health Points (Kraftpunkten), kurz HP (KP). Beträgt die Anzeige null, scheidet dieser Kämpfer aus.

SUPER SUDDEN DEATH



Die Schadensanzeige jedes Kämpfers beträgt bei Beginn 300 %.

INVISIBLE MELEE (Unsichtbar-Modus)

Nun gut, äh, die Kämpfer sind nicht ganz unsichtbar (wäre auch schwer sie zu treffen), aber man kann nur die Umrisse erkennen.

SINGLE-BUTTON MODE (1-Knopf-Modus)

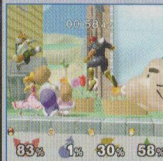
Nur der Control Stick und der A-Knopf sind aktiviert. Ein Schnupperkurs für Einsteiger.

GIANT MELEE (Riesen-Modus)



Alle Kämpfer sind riesig, als hätten sie Pilze gegessen.

TINY MELEE (Zwergen-Modus)



Alle Kämpfer sind Winzlinge, als hätten sie Giftpilze gegessen.

FIXED-CAMERA MODE (Fester Kamera-Modus)



Hier wird nicht gezoomt. Die Kamera ist arretiert und bewegt sich keinen Millimeter.

LIGHTNING MELEE (Turbo-Kampf)

Schnell, schneller, am schnellsten! Alle Kämpfer setzen den Turbo ein.

SLO-MO MELEE (Zeitlupen-Kampf)

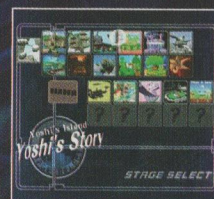
Alle Kämpfer und ihre Bewegungen sind extrem langsam.

<<< Spielen von Special Melee >>>

Schritt 1

Auswahl der Charaktere und Stages

Hast du dich für einen Special Melee entschieden, musst du die Kämpfer und Stage auswählen. Dieser Vorgang entspricht dem in den anderen Modi.



Schritt 2

Kampfbeginn

Wenn GO! auf dem Bildschirm erscheint, dann kämpfe, wie in jedem anderen Kampf auch. Spielst du im CAMERA MODE, folge den Anweisungen auf dem Bildschirm und speichere die geschossenen Fotos auf einer separaten Memory Card (Speicherkarte).

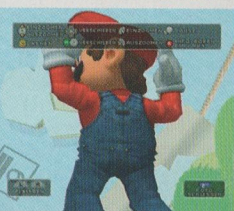


Um im CAMERA MODE Fotos zu schießen, musst du einen Controller an Anschlussbuchse 4 anschließen. [Es ist ratsam, eine Memory Card (Speicherkarte) mit möglichst vielen freien Blöcken in Steckplatz B zu benutzen. Möchtest du eine andere Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A einstecken, stelle sicher, dass die zuvor in Steckplatz A eingesteckte Memory Card (Speicherkarte) ordnungsgemäß entfernt wurde.]

Drücke den Z-Knopf auf dem in Anschlussbuchse 4 angeschlossenen Controller, um jederzeit Fotos zu schießen.

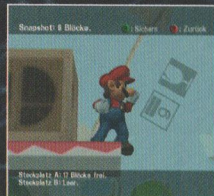
Drücke den Z-Knopf auf dem in Anschlussbuchse 4 angeschlossenen Controller, um Fotos zu schießen.

Camera Mode-Bildschirm



Drücke den A-Knopf, um ein Foto auf der Memory Card (Speicherkarte) abzuspeichern. Folge den Anweisungen zur Kamera-Steuerung, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, um beeindruckende Fotos zu schießen.

Drücke den A-Knopf auf dem in Anschlussbuchse 4 angeschlossenen Controller, um Fotos zu sichern.



GAME 4 CUSTOM RULES (Individuelle Regeln)

Im VS. MODE kannst du gewisse Regeln selbst bestimmen, um die Kämpfe abwechslungsreicher zu gestalten.

<<< Individuelle Regeleinstellung >>>

Custom Rules-Bildschirm (Individuelle Regeln)

VS. Mode / Custom Rules //

- Rules TIME
- Time Limit 02:00
- Handicap OFF A
- Damage Ratio 1.0
- Status Selection ON
- Item Switch
- Additional Rules

Legen des Zeitlimits zwischen einer und 10 Minuten fest. Du kannst es auch abstellen.

Wähle eine Regel an

Ändere die Regel

Wählst du STOCK (Versuch) aus, wird die Anzahl der STOCKS (Versuche) angezeigt.

Stock 03

Item Switch-Bildschirm (Item-Auswahl)

VS. Mode / Custom Rules / Item Switch //

Drücke , um festzulegen, wie häufig die Items erscheinen.

Drücke den Control Stick, um den Cursor auf ein Item zu bewegen und den A-Knopf, um zwischen ON (Ein) und OFF (Aus) zu wählen.

Additional Rules-Bildschirm (Zusätzliche Regeln)

VS. Mode / Custom Rules / Additional Rules //

- Stock/Match Limit NONE
- Friendly Fire ON
- Pause ON
- Self-Destructs -1

Teamkameraden können sich gegenseitig Schaden zufügen.

ADDITIONAL RULES werden genau wie alle anderen Regeln festgelegt.

TIP

Drückst du den A-Knopf, wenn der Cursor wie im unten stehenden Bild platziert ist, öffnet sich der **Custom Rules-Bildschirm** automatisch.



GAME 5 NAME ENTRY (Namenseingabe)

Gibst du einen Namen ein, werden alle Daten, die mit diesem Namen erworben werden, automatisch gesichert.

<<< So gibst du einen Namen ein >>>

Name Entry-Bildschirm (Namenseingabe)

VS. Mode / Name Entry //

Gib einen Namen ein.

NEW Gib einen neuen Namen ein.

LIST Ordne bereits registrierte Namen alphabetisch.

ERASE Lösche einen registrierten Namen.

Wurden mehr als 24 Namen registriert, kannst du durch Drücken der L- bzw. R-Taste durch die Namensliste scrollen.

GIB EINEN NEUEN NAMEN EIN

Wählst du RANDOM (Zufallsgenerator) aus, erscheint ein zufälliger Name aus der Datenbank.

Drücke den Control Stick, um den Cursor zu bewegen und den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.



TIPP

Platzierst du den Cursor in das Namensfeld des Charakters und drückst den A-Knopf, erscheinen alle registrierten Namen in einem Fenster.

Du kannst einen bereits registrierten Namen auswählen.

► Wähle einfach den Namen aus, den du verwenden möchtest.

Du kannst einen neuen Namen registrieren.

► Wähle NAME ENTRY (Namenseingabe).





TROPHIES (TROPHÄEN)

Wähle TROPHIES (Trophäen), um neue Trophäen zu erhalten und um deine Trophäensammlung anzusehen.

GEWINNE TROPHÄEN IN DER LOTTERY (LOTTERIE)

Setze die in den Kämpfen gewonnenen Münzen (siehe unten), um eine Vielzahl verschiedener Trophäen, die einen historischen Abriss aus dem Nintendo-Universum darstellen, zu gewinnen.

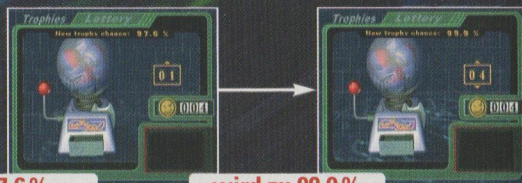


NEW TROPHY CHANCE
(Wahrscheinlichkeit auf den Erhalt einer neuen Trophäe)

Dieser Wert gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der eine neue Trophäe erhalten werden kann. Setze mehr Münzen, um deine Gewinnchancen zu erhöhen.

STEUERUNG IN DER LOTTERIE

- / Mehr Münzen setzen
- / Weniger Münzen setzen
- Alle Münzen setzen
- Hebel betätigen
- Anzahl der gesetzten Münzen auf 1 zurücksetzen oder in den vorherigen Bildschirm zurückkehren.



97,6% ...

wird zu 99,9%

TIP

Je öfter und länger du **SUPER SMASH BROS. MELEE** spielst, desto mehr Münzen erhältst du. Sammle so viele Münzen wie möglich und versuche, jede Trophäe in den Händen zu halten.



OPTIONS (OPTIONEN)

Wähle OPTIONEN, um Spieleinstellungen vorzunehmen.

RUMBLE-EINSTELLUNG

Schalte das im Controller eingebaute Rumble-Feature ON (Ein) oder OFF (Aus). Du kannst diese Einstellung auch nur für einen bestimmten Controller bzw. Namen festlegen.



Wechsle zwischen den Controller- und den NamensEinstellungen



Bewege den Cursor



Schalte das Rumble-Feature ON oder OFF

SOUND

Wähle, ob der Spiel-Sound in STEREO oder MONO ertönen soll und lege die Balance zwischen Musik und Sound-Effekten fest.

SCREEN DISPLAY (Bildschirmeinstellung)

Schalte die DEFlickER-Funktion ON (Ein) oder OFF (Aus). Wähle die Einstellung, die auf deinem Fernsehgerät am besten ist.

Bei eingeschalteter DEFlickER-Funktion erscheint die Grafik weicher, aber unter Umständen auch ein wenig verschwommen. Bei abgeschalteter DEFlickER-Funktion wirken die Kanten eckiger, aber die Grafik wirkt schärfer.

TIP

Die NamensEinstellung hat gegenüber der Controller-Einstellung Vorrang. Wenn das Rumble-Feature für den Namen aus- und für den Controller eingeschaltet wurde, dann wird das Rumble-Feature ausgeschaltet, wenn dieser Name verwendet wird.

LANGUAGE (Sprache)

Wähle eine Sprache aus.

ERASE DATA (Daten löschen)

Lösche teilweise oder komplett die Daten zu **SUPER SMASH BROS. MELEE**, die auf deiner Memory Card (Speicherkarte) vorhanden sind.

TIPP: Gelöschte Daten können nicht wieder hergestellt werden. Achte sorgfältig darauf, was du löschst. Eine Sicherheitskopie deiner Spieldaten auf einer anderen Memory Card (Speicherkarte) ist vielleicht keine schlechte Idee.



DATA (STATISTIKEN)

Hier findest du eine Vielzahl von unterschiedlichen Statistiken.

SNAPSHOTS (Fotos)

Sieh dir die Fotos an, die du im CAMERA MODE geschossen hast.



HOW TO PLAY (Anleitung)

Sieh dir ein Anleitungsvideo an.



MELEE RECORDS

Wenn du auf deiner Memory Card (Speicherkarte) Daten gespeichert hast (Im Kapitel „Los geht's!“ findest du Näheres dazu.), kannst du hier die Rekorde für das Spiel, die individuellen Charaktere und der registrierten Namen betrachten.

VS. RECORDS

Sieh dir die Statistiken aller K.O.s an.

TIP

Du kannst die Seiten durch Drücken der L- bzw. R-Taste umblättern.

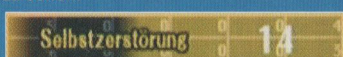
Wähle eine Reihe aus und drücke den A-Knopf, um festzustellen, wie oft der Charakter an der Seite gegen den Charakter am oberen Rand gewonnen hat.



Die untere Reihe gibt an, wie oft der Charakter am oberen Rand besiegt wurde.



Wähle ein Feld, bei dem sich die beiden Reihen desselben Charakters schneiden, um die Anzahl der Selbstzerstörungen zu sehen.



Detaillierter Statistikbildschirm

Data	Melee Records	VS. Records
K.O.	1141	Gesamt-Totalkraft
Falls	32	Gewinn
Self-Destruct	11	Gesamt-Selbstzerstörung
K.O. Percentage	65,48 %	Inferiorität bei den Gegnern
Damage Given	12417	Gesamtschaden beim Gegner
Damage Taken	8949	Gesamtschaden, der erlitten wurde
Damage Received	8	Gesamtschaden, der erlitten wurde
Peak Damage	519	% während der Schlägen
Matches	100	Anzahl der duelierten Kämpfer
Victories	970	Anzahl der Siege

Sieh dir die besten fünf Rekorde für jede Statistik an.

Scrolle durch die Liste

Sieh dir eine detaillierte Auflistung der Rekorde an.

Wechsle den Charakter
Scrolle durch die Liste

Bildschirm der TOP FIVE (Die Besten Fünf)

Data	Melee Records	VS. Records
K.O.	1141	Gesamt-Totalkraft
Falls	32	Gewinn
Self-Destruct	11	Gesamt-Selbstzerstörung
K.O. Percentage	65,48 %	Inferiorität bei den Gegnern
Damage Given	12417	Gesamtschaden beim Gegner
Damage Taken	8949	Gesamtschaden, der erlitten wurde
Damage Received	8	Gesamtschaden, der erlitten wurde
Peak Damage	519	% während der Schlägen
Matches	100	Anzahl der duelierten Kämpfer
Victories	970	Anzahl der Siege

Drücke den Y- bzw. X-Knopf, um dir detaillierte Daten für die registrierten Namen anzusehen. Die Steuerung entspricht der bei den Charakteren.

Charakter-Statistik	Statistik für einen registrierten Namen
1 35	1 BAMA 1242 %
2 34	2 HAL 950 %
3 27	3 NATE 419 %
4 26	4 TOM 303 %
5 20	5 BILL 267 %

BONUS RECORDS

Sieh dir eine Auflistung aller Spezial-Boni an, die du bereits erworben hast.

MISC. RECORDS (Verschiedene Rekorde)

Sieh dir noch mehr Rekorde an. Wie oft wurde **SUPER SMASH BROS. MELEE** eingeschaltet oder wie viele Stunden hast du bereits gespielt?

SPECIAL

Sieh dir eine Auflistung an, wann und zu welchem Zeitpunkt du Spielgeheimnisse gelüftet hast.

71.85.2186 Glückwunsch! Du hast den 1-P Classic-Modus gemeistert!



SPIELVARIATIONEN

Überleg dir was! Es gibt unzählige Varianten!

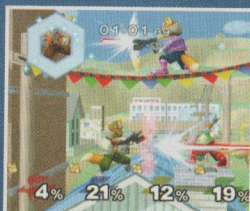
Super Riesen-Melee (Giant Melee)

1-4 Spieler

Wähle GIANT MELEE unter **Special Melee** an und regle die Items so, dass nur Pilze erscheinen. Mach dich bereit für eine Riesengaudi!



Schnapp dir einen Pilz, um auf einer winzigen Stage zum Riesen zu werden.



Wenn nur dieselben Charaktere eingesetzt werden, ist Chancengleichheit garantiert.

Super Geschoss Melee

2-4 Spieler

Wähle STAMINA MODE unter SPECIAL MELEE an und wähle nur Charaktere mit Geschossattacken. Schließe alle direkten Angriffe aus und beschränke den Kampf auf den Einsatz des B-Knopfs. Wähle eine Stage mit wenig Bodenfläche, die aber viele Versteckmöglichkeiten bietet.

TEMPEL-RENNEN

2-4 Spieler

Wähle einen MELEE Battle auf Zeit. Lege ein Zeitlimit fest und wähle den TEMPEL VON HYRULE als Stage. Suche eine bestimmte Route aus und warte ab, welcher Kämpfer sie in der vorgegebenen Zeit am häufigsten absolviert.

KÖNIG DES FELSENS

2-4 Spieler

Wähle MELEE Battle und die STAGE TIEFSTER KONGO aus. Lege das Zeitlimit auf eine Minute. Platziere alle Charaktere auf den Felsen und kämpfe um die Vorherrschaft. Wer bei Ablauf der Zeit den Felsen kontrolliert, ist der Sieger.

Kannst du dir noch weitere Varianten ausdenken?

CREDITS

GERMAN LOCALIZATION

LOCALIZATION PRODUCER: HIROYUKI UESUGI

GERMAN TRANSLATOR: DANIEL SCHÄFERS

ASSITANT TRANSLATOR: MICKY AUER

TESTING TEAM: ÁNGEL VICTORIA LÓPEZ,
CHRIS STRAUSS,
WOLFGANG WEBER,
RUDI SCHNITZER,
FRANK HEUCHLE,
ZORAN TASEVSKI,
PIERRE DIESING,
MARCUS FERNÁNDEZ

NOE LOTCHECK GROUP: KAI NEUMANN,
PHILIPP VON KNOBLAUCH
ZU HATZBACH,
PATRICK THIERET,
MARCUS WEIS,
FRANK HEUCHLE,
MARVIN DAVIS

NOE ARTWORK GROUP: SILKE SCZYRBA,
MARTINA TAXIS,
JENS PEPPER,
ART & PRINT GMBH -
NADINE STRAUB

COORDINATION: KAI ZEH,
TANJA BAAR,
MAURICE TISDALE,
NICK HOOIJER

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung greift nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung greift ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen.

Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung
Tel.: 0180 / 5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)

CLUB NINTENDO MAGAZIN

Das ultimative **Videospiel-Magazin** von Nintendo! Alle zwei Monate liegt es kostenlos bei vielen Nintendo-Händlern aus und enthält die aktuellen News rund um die Nintendo-Welt, wie z. B. Reportagen, Testberichte, Informationen über geplante Aktivitäten, Tipps & Tricks, Poster, Charts und natürlich vieles mehr...

Selbstverständlich gibt es dieses Heft auch als **Abo**: Für 15,31 € zzgl. Nachnahmegebühr erhält man ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Magazin direkt nach Hause. Und zusammen mit dem ersten Heft bekommt man die einmalige Power Prämie: Einen exklusiven Nintendo-Artikel.

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180 - 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190 - 00 00 00** (jeder Anruf kostet 1,51 €) gerne weiter.

Beide Hotlines sind von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die von montags bis sonntags, 24-Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche: Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter www.nintendo.de.

Nintendo Fax Abruf: Unter der Fax-Nummer **0190 - 17 00 00** (Talkline, 0,62 € pro Minute) können Tipps und Spielhilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Nintendo Computer Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190 - 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute) erhält man Tipps und Spielhilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

NINTENDO GAMECUBE Helpline: Die Rufnummer **0190 - 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute) hält Informationen speziell zu diversen NINTENDO GAMECUBE-Titeln bereit.



Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim
<http://www.nintendo.de>

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel



16202401

PRINTED IN GERMANY